

riprende il gioco senza avere ottenuto il cuneo segnapunti. Dovrà quindi riuscire a tornare altre volte nella casella finale sino a quando sarà in grado di rispondere correttamente alla domanda della categoria relativa ed ottenere il cuneo segnapunti.

Il giocatore che termina con il segnaposto in una delle 12 caselle dove sono raffigurati i dadi ha diritto ad un altro lancio senza dover rispondere ad una domanda.

Quando un giocatore termina nell'esagono centrale prima che abbia potuto ottenere i 6 cunei segnapunti corrispondenti alle 6 categorie, l'esagono centrale è considerato una casella-jolly ed il giocatore può scegliere di rispondere ad una domanda di una categoria di suo gradimento per proseguire il gioco. Più segnaposti possono trovarsi nella stessa casella.

COME SI VINCE

Quando un giocatore ha raccolto i 6 cunei rispondendo

correttamente alla domanda finale di ciascuna categoria, egli può iniziare a muovere il proprio segnaposto verso l'esagono centrale per tentare di vincere la partita.

Quando il giocatore in possesso dei 6 cunei riesce ad arrivare sull'esagono centrale, gli altri giocatori si consultano per scegliere la categoria della domanda finale. La domanda finale viene presa dalla prima scheda di una delle due scatole.

Se il giocatore risponde correttamente a quest'ultima domanda vince la partita. Altrimenti rimane con il segnaposto nell'esagono centrale, attende il turno successivo allontanandosi dall'esagono per tante caselle quanti punti ha realizzato con il lancio del dado e tenta di rientrare nell'esagono con i lanci successivi. Ogni risposta esatta dà diritto ad un lancio di dado: questa regola rende teoricamente possibile una vittoria del giocatore che inizia il gioco. In questo caso, tutti gli altri giocatori hanno diritto ad un simile tentativo e se esso risulta positivo la partita viene chiusa in parità.

NOTE DI STRATEGIA

Tutte le categorie sono rappresentate nelle caselle che formano i raggi che si dipartono dall'esagono centrale. Esse sono dislocate in modo che anche il giocatore che al primo lancio non faccia 6 (e non possa quindi andare direttamente nella casella finale di una categoria di sua scelta) possa tuttavia scegliere la categoria della sua prima domanda. Poniamo infatti che il giocatore faccia 4 e che la categoria preferita sia Storia, il giocatore può scegliere di muovere il suo segnaposto lungo il raggio che al quarto posto ha la casella gialla della Storia.

Questa disposizione delle caselle nei raggi significa anche che il giocatore che si vede costretto a scavalcare per eccesso di punti l'esagono centrale a cui puntava per ottenere la domanda finale ha cinque caselle di 5 categorie diverse sulle quali fermarsi per ottenere la domanda successiva.

Nelle istruzioni non si fa cenno ad un limite di tempo prefissato entro il quale ogni giocatore deve dare la risposta. Sono gli stessi giocatori che prima di iniziare una partita decidono quale debba essere il limite di tempo ragionevole.

Similmente, sono i giocatori che decidono cosa si deve intendere per una risposta corretta: se, ad esempio, basta il cognome di un

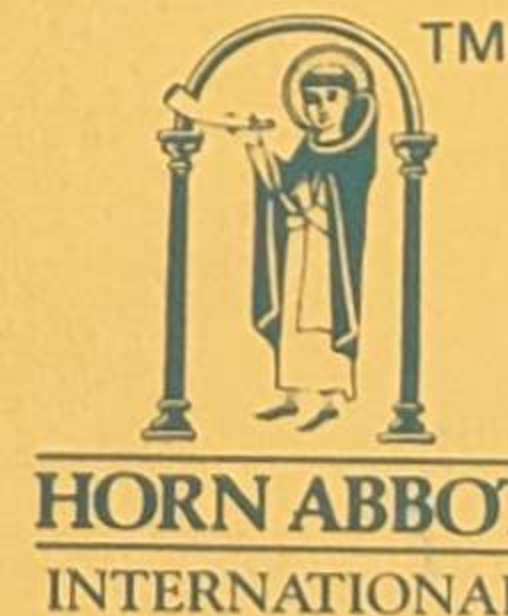
personaggio o sia invece tassativo dire anche il nome, se basta l'anno di una data, o se serva anche il giorno ed il mese, e così via. Trivial Pursuit si presta ad essere giocato a squadre: sino a 6 squadre di 6 giocatori ciascuna, per un totale di 36 giocatori, in modo che ogni squadra possa avere un esperto in ogni categoria. In questo caso dovrà precedentemente essere deciso se siano permesse consultazioni tra membri della stessa squadra prima della risposta.

Quando si gioca in meno di quattro, sarà più pratico eliminare una delle due scatole di schede.

Non è necessario mescolare le schede, ma se si decide di farlo, bisogna fare attenzione a che esse rimangano tutte nel senso giusto e ben allineate.

E' importante tenere le schede in buon ordine. Una volta data la risposta, la scheda deve essere reinserita all'ultimo posto nella scatola dalla quale era stata estratta.

Tenendo le schede sempre nella stessa posizione sarà facile vedere qual'è la parte frontale della scatola quando si inizia una nuova partita e si eviterà quindi di riestrarre le stesse schede usate nella partita precedente.



La presentazione delle domande dell'Edizione Genus di Trivial Pursuit è protetta da copyright

© 1984, 1989 Horn Abbot International Ltd.

Un gioco Horn Abbot, prodotto su licenza della Horn Abbot International Limited, proprietaria del marchio 'Tr' Fabricato Nel Regno unito ed in Olanda.

Horn Abbot International Ltd., Villa Franca, Hastings, Christ Church, Barbados, West Indies.